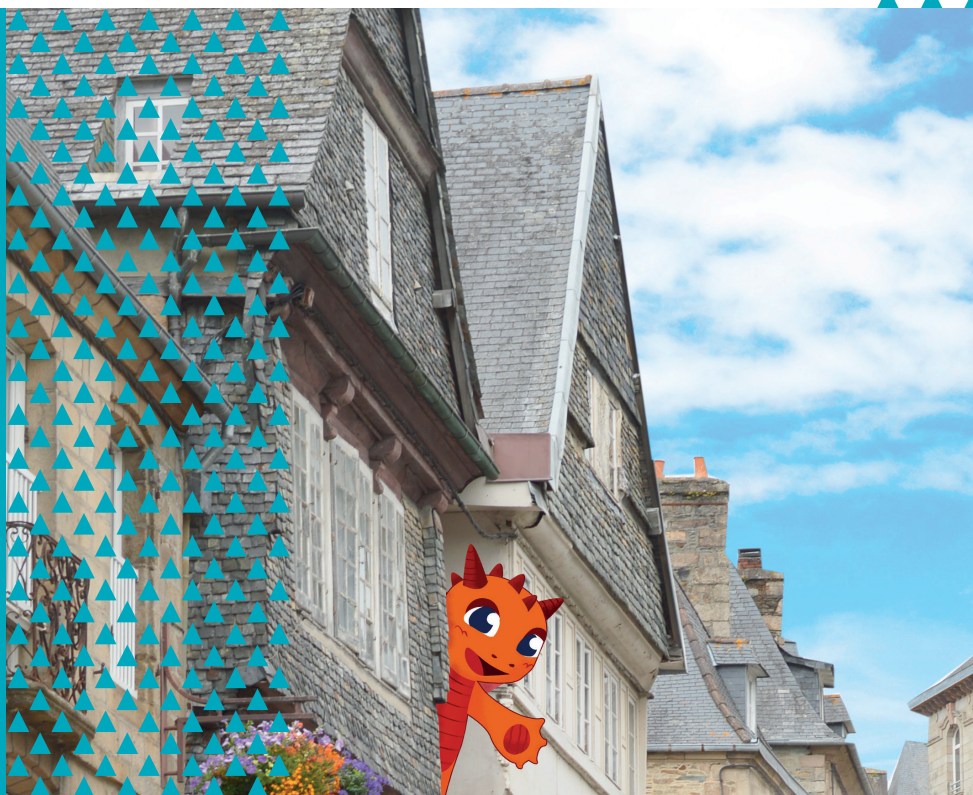


EXPLORATEURS ERGERZHERIEN

DÉCOUVRE LANNION
AVEC MOUTIK
DIZOLO LANNUON GANT MOUTIK

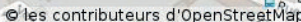


À PARTIR DE 6 ANS
ADALEK 6 VLOAZ



LANNION-TRÉGOR
COMMUNAUTÉ
LANNUON-TRÉGER
KUMUNIEZH

VILLES
& PAYS
D'ART &
D'HISTOIRE
DIRE



Bonjour, Degemer mat,

Je m'appelle **Moutik**, je suis un petit dragon et je vis dans le Trégor. Je connais **Lannion** comme ma poche, mais connais-tu la ville aussi bien que moi?

Sauras-tu décrypter les énigmes et découvrir mon origine?

Un conseil, ouvre bien l'oeil...

A l'aide de la carte, résous les énigmes en remplissant les cases

Les lettres associées à un chiffre te permettront de résoudre le mystère à la fin du parcours.

Attention! toutes les énigmes n'ont pas de cases et ne comptent pas pour l'énigme finale.



ÉNIGME 1

Dirige-toi vers la Poste puis vers la rue Ernest Renan.
Remonte la rue et arrête-toi devant les cartes postales sous l'église Saint-Jean du Baly.

Quel était l'autre nom donné à la rue Ernest Renan sur les cartes postales?

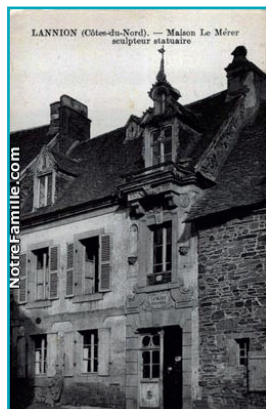
	'								
						8			

ÉNIGME 2

Descends à gauche dans la rue de la Trinité, passe par la rue du Stanco et de Crec'h-Quellien. emonte jusqu'au croisement avec la rue de Pors An Prat. Tourne à gauche et remonte la rue jusqu'au n°17.

Ici habitait le charpentier Le Merrer qui avait fait de sa maison l'exposition de son savoir-faire en 1860.

Un élément de la carte postale a été transformé, mais comment s'appelle-t-il?
Déchiffre le rébus.



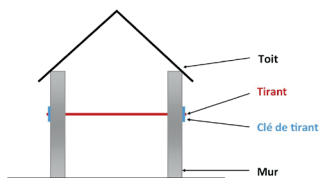
					9		



ÉNIGME 3

Reviens sur tes pas, descends la rue de Pors an Prat en retournant vers le centre-ville et poursuis sur la rue de la Poterie. Arrête-toi un moment devant le grand immeuble au n°29.

Avant l'invention de l'électricité, ce bâtiment utilisait la force de l'eau qui passe par le bief (sorte de canal à droite du bâtiment) pour produire de l'énergie ou faire fonctionner des machines. Pour renforcer l'édifice, des éléments métalliques en forme de croix et de ronds sont visibles sur la façade : ce sont les clés de tirants. les tirants métalliques traversent le bâtiment pour renforcer sa structure.



Qu'est-ce que ce bâtiment?

Indice : le plus souvent, on y produit de la farine...

		6			

ÉNIGME 4

Remonte la rue de la Poterie jusqu'au carrefour, tourne à droite pour redescendre vers le cours d'eau en prenant la rue Isidore Le Bourdon. Tourne à gauche pour emprunter le chemin piéton.

Au Moyen-Âge, tout cet espace jusqu'au Léguer était couvert d'étangs, de marécages et de vasières. cette barrière naturelle protégeait la ville et son château.

Sur le panneau n°2 tout au bout du chemin, comment s'appelle l'un des ruisseaux qui se jette dans le Léguer?

4									

ÉNIGME 5

En sortant du chemin, contourne les maisons et remonte la venelle du Bois d'Amour. Au bout de la venelle, tourne à droite puis à gauche pour remonter sur la place du Marc'hallac'h et observe la maison qui fait l'angle à ta gauche.

Cette maison a été construite par l'architecte James Bouillé vers 1930. C'est également à lui que l'on doit la chapelle en béton armé du collège Saint-Joseph à Lannion. L'architecte s'est inspiré d'éléments caractéristiques de maisons anciennes.

On parle d'architecture régionaliste : le soubassement en pierre de taille et chaînage d'angle en granit, le bandeau marquant le niveau du 1er étage (comme sur la maison aux volets bleus à gauche), et l'extension carrée à l'angle du 1er étage.

▲ = E

Comment s'appelle cet élément?

Associe les lettres et les symboles cachés dans la page et remplis les cases ci-dessous.

□ = A



⌘ = H

◆ = C

▲	◆	⌘	□	❖	○	❖	▲	●	●	▲
			1							

ÉNIGME 6

Traverse la place du Marc'hallac'h, contourne le monument aux morts par la gauche, descends dans la rue du Marc'hallac'h et arrêtes-toi devant le Pub.

Observe le pignon de la maison en pierre.

Une chimère* te surveille! Mais ce n'est pas la seule.

Dirrige-toi vers la façade avant du bâtiment (rue Cie Roger Barbé).

** Une chimère est un animal fantastique et imaginaire composé de différents animaux (ici un sanglier avec un corps de singe)*

Trouve l'intrus : parmi ces silhouettes, laquelle n'appartient pas au bâtiment?

La bonne réponse te donne la lettre pour la case n°3



A



B



C



D

ÉNIGME 7

Descends la rue Compagnie Roger Barbé jusqu'au carrefour. Sur ta droite, une croix fait l'angle d'un bâtiment.

Au Moyen-Âge, Lannion est assiégée à plusieurs reprises sans que les Anglais n'arrivent à rentrer dans la ville. En 1346, deux soldats de Lannion laissent entrer les Anglais qui pillent la ville. Lors des combats, le courageux chevalier Geoffroy de Pontblanc est tué.

La croix porte la date de 1346, année de la mort du chevalier, mais elle a été refaite au 19ème siècle. Le socle en revanche est ancien. Il est décoré d'un motif particulier.

Comment s'appelle-t-il ?

Indice : mes amis les chiens et les chats en ont au bout de leur pattes.



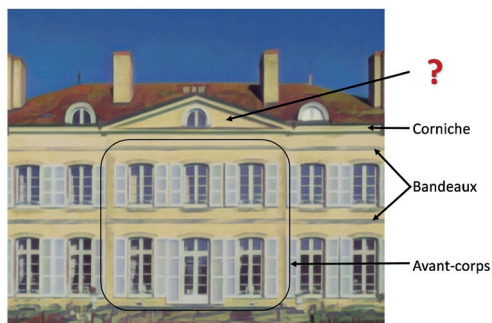
ÉNIGME 8

Descends la rue des Augustins et tourne à droite vers la tour d'Auvergne. Par dessus le mur d'un jardin sur ta droite, tu verras l'arrière d'un bâtiment. Au dessus d'une fenêtre, une date est gravée.

Arrives-tu à la lire?

En règle générale, lorsqu'une date est inscrite sur un bâtiment, elle se situe sur la façade qui donne sur la rue, comme la maison précédente. C'est une particularité à Lannion, les dates sont le plus souvent gravées sur la façade arrière.

Remonte la rue, tourne à droite vers la rue Duguesclin et rend toi au n°6.



EXEMPLE DE FAÇADE DE STYLE CLASSIQUE.

C'est l'immeuble que tu viens d'observer.

Il est agrémenté de plusieurs éléments de décors caractéristiques du style classique :

- Les bandeaux horizontaux qui marquent les étages (comme à l'énigme 6)
- la partie centrale qui ressort de la façade : l'avant-corps.
- La bande de pierre sculptée de moulures sous la toiture : la corniche.

**Comment se nomme le triangle au sommet de l'avant-corps?
Déchiffre le rébus.**



ÉNIGME 9

Au prochain croisement, tourne à gauche dans la rue de Saint-Malo et dirige-toi jusqu'à la place du Général Leclerc.

C'est la place du marché depuis la création de Lannion il y a près de 1 000 ans. Au 19ème siècle, la place est débarrassée des constructions (notamment la halle du marché) pour faciliter la circulation des chariots et des chevaux (et oui, la voiture n'existe pas encore). Pour élargir la place, les anciennes maison en pan de bois côté pair sont remplacées par des bâtiments en pierre vers 1864.

Avant la Maire, tourne à gauche et descends au n°5 (devant la rue Emile Le Taillandier.

Cette vieille maison en pan de bois est recouverte d'ardoises. Entre les fenêtres du premier étage, au dessus du losange, les ardoises ont un motif particulier.



Laisse place à ton imagination : à quel animal cela te fait penser?

ÉNIGME 10

Regarde la maison avec la façade orange sur laquelle est écrit «Galerie d'Aiguillon».

C'est une famille d'artistes italiens, les Odorico, qui a réalisé cette façade de vitrine.

Ils étaient spécialistes d'une technique artistique particulière, mais laquelle? Remets les lettres dans le bon ordre.



Q U O S A M I E

		S			Q		
	5						

Cette technique consiste à assembler plein de petits morceaux de céramique de différentes couleurs, des tesselles, pour réaliser un dessin ou un fond de couleur dégradé comme ici.

LA RÉOLUTION DU MYSTÈRE DE MOUTIK

Félicitations !

Tu as récolté tous les indices, tu peux maintenant résoudre le mystère de Moutik.

Chaque chiffre correspond à une lettre dans les cases que tu as remplies pendant le parcours.

Écris les lettres correspondantes et découvre le message caché.

Je suis le dragon rouge du

3	9	1	4	8	1	6

3	6

7	9	8	2	5	9

Bravo!

Tu as trouvé le mystère de Moutik le petit dragon !



LE SAIS-TU ?

MOUTIK EST LE DESCENDANT DU GRAND DRAGON ROUGE FIGURANT SUR LE DRAPEAU DU TRÉGOR

Le Pays d'art et d'histoire du

Trégor appartient au réseau national des **Villes et pays d'art et d'histoire**, label attribué par le ministère de la Culture aux collectivités locales qui valorisent et animent leur patrimoine.

Le service animation de l'architecture et du patrimoine du Pays d'art et d'histoire

du **Trégor** piloté par le chef de projet organise et coordonne de nombreuses actions pour permettre la découverte des richesses architecturales et patrimoniales du territoire par ses habitants, jeunes et adultes, et par ses visiteurs avec le concours de guides conférenciers professionnels.

Contact | Darempredoù

Service animation de l'architecture et du patrimoine du Pays d'art et d'histoire du Trégor

Lannion-Trégor Communauté
Rue Claude Chappe
22300 LANNION
patrimoine@lannion-tregor.com

Office de tourisme Bretagne Côte de Granit Rose

2 quai de Viarmes
22300 LANNION
02 96 06 60 70
contact@bretagne-cotedegranitrose.com
www.bretagne-cotedegranitrose.com

A proximité | E-kichen

Brest, Concarneau, Dinan, Dinard, Fougères, Guérande, Lorient, Nantes, Pays de Morlaix, Pays de Quimperlé, Pays des Rohan, Quimper, Rennes, Vanne-Golfe du Morbihan et vitré bénéficient de l'appellation Ville ou pays d'art et d'histoire

Suivez-nous | Heuilhit ar'hanomp



Pays d'art et d'histoire du trégor-Lannion-Trégor Communauté

Publication adaptée du jeu de piste réalisé en 2021 par Muriel NICOL dans le cadre de l'opération d'inventaire du patrimoine bâti de la ville de Lannion menée en partenariat avec la Région Bretagne.

Crédits : Photographie de couverture @LTC service communication, Carte du parcours: Open Street maps, illustration Moutik, Océane Bagot, reproduction de cartes postale : www.communes.com, Photographies, et schémas @LTC NICOL et RACHINE



LANNION-TRÉGOR
COMMUNAUTÉ
LANNION-TRÉGOR
KUMUNIEZH

